Bali lakosai úgy tekintenek szigetükre, mint az istenek és démonok világára. Ezért minden házban találhatunk szentélyt, és több templom is épült minden faluban. A lakosok a learatott termányeik jelentős részét feláldozzák az istenek és elhunyt elődeik szellemeinek kiengesztelésére. A játékban földművelőket használunk a termények begyűjtésére. Mikor egy szentélyt építünk, a termányeket fel lehet ajánlani áldozatként. Minél több terményt áldozunk fel egy bizonyos fajtából, az annál több pontot ér a játék végén. Papok kijátszásával plusz pontokat szerezhetünk, és elűzhetjük a démonokat is. A játék végén a legtöbb pontot összegyűjtő játékos győz.

A JÁTÉK ELEMEI

58 kártya

9 pap

9 szentély

12 kőműves

8 orákulum*

16 kezdőkártya
4 készlet a játékosok színeiben (piros, kék, sárga, zöld)

20 földművelő - 4 típus (5 kártya típusonként)

rizstermelő

mogyorótermelő

banántermelő

paprikatermelő

30 győzelmi pont jelölő

46 kő jelölő

1 oltár

100 áldozatkártya - 4 típusú (25 kártya típusonként)

rizs

mogyoró

banán

paprika

1 démonfigura**

** az orákulum játékmódhoz* *** a démon játékmódhoz*

Előkészületek

- Helyezzétek az **oltárt** az asztal közepére.
- Minden játékos megkapja a **kezdőkészletet** *(ez 1 kőművesből és 3 földművelőből áll)*. Helyezd a kőművest magad elé, képpel felfelé. Vedd a 3 földművelőt a kezedbe, a játékostársak elől titokban tartva azokat. Ha kevesebb, mint négyen játszotok, a maradék kezdőlapot tegyétek vissza a dobozba, ezeket nem fogjátok használni.
- Válogassátok szét az **áldozatkártyákat** típusonként *(rizs, mogyoró, banán és paprika)*, majd alkossatok 4 paklit belőlük az oltár mellett. Minden játékos vegyen el 1 áldozatkártyát minden típusból, és képpel lefelé helyezze maga elé. A játék során a saját áldozatkártyáitokat bármikor átnézhetitek.
- Keverjétek meg a többi **kártyát** *(földművelő, kőműves, szentély és pap)* és helyezzétek ezeket az oltár mellé húzópaklinak, képpel lefelé. Ezután húzzatok 16 kártyát a pakliból és helyezzétek el őket 4 darab, egyenként 4 kártyából álló oszlopba. Ezt nevezzük **kínálatnak**.

Megjegyzés: *Az orákulumkártyákat helyezzétek vissza a dobozba. Ezeket csak az orákulum játékmódban használjuk.*

- Helyezzétek a **győzelmi pont jelölőket** és a **kő jelölőket** a közös készletbe.
- Válasszatok **kezdőjátékost**. Ez a játékos kap 2 követ. Minden további játékos körsorrendben kap eggyel több követ, mint az őt megelőző játékos. Tehát a 2. játékos 3 követ, a 3. játékos 4 követ, és a 4. játékos 5 követ kap.

Példa az előkészületekre

A játék menete

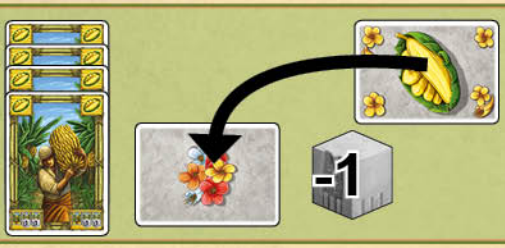
A játék körökből áll. A játékosok az óramutató járásának megfelelően követik egymást.
Minden kör 4 fázisból áll:

1. **Áldozatkártya elvétele** *(választható)*
2. **a. Kártyák kijátszása** **b. Áldozat fázis** *(csak ha szentélykártya lett kijátszva)*
3. **Kártyák húzása**
4. **Pontozás**

1. Áldozatkártya elvétele *(választható)*

Elvehetsz **1 áldozatkártyát** a készlet egy tetszőleges paklijából. Helyezd le a kártyát képpel lefelé a többi áldozatkártyádhoz. A kártya ára 5 kő, ami az **adott típusú földművelőid** számával csökken. Ha 5 vagy több földművelőd van már előtted az adott típusból, mikor a kártyát elveszed, 0 követ kell fizetned érte.

Példa: *Ádámnak 4 banántermelője van. Elvesz 1 banánkártyát a készletből és 1 követ fizet érte.*



Ha egy adott típusú áldozatkártya már nem elérhető, akkor ezt a típust már nem választhatod.

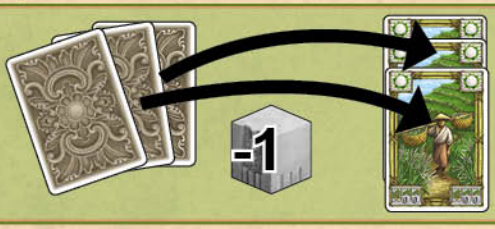
2.a. Kártyák kijátszása

Ki kell játszanod 1 (vagy több) kártyát a kezedből és ezt az asztalra helyezni magad elé.
Az alábbi lehetőségek közül kell választanod:

- **1 kőműves** *(ára: ingyenes)*
- **1 pap** *(ára: ingyenes)*
- **1 szentély** *(ára: 7 kő, ezt azonnal az áldozat fázis követi)*
- **1/2/3 azonos típusú földművelő** *(ára: 0/1/2 kő)*

Helyezd a kijátszott kártyákat oszlopokba rendezve magad elé. Így mindenki egyértelműen láthatja, hogy kinek mennyi lapja van egy adott típusból.

Példa: *Botond kijátszik 2 rizstermelőt a kezéből maga elé, ezért 1 követ fizet. A kártyákat elhelyezi a rizstermelők oszlopába, melyeket a korábbi körökben játszott ki.*



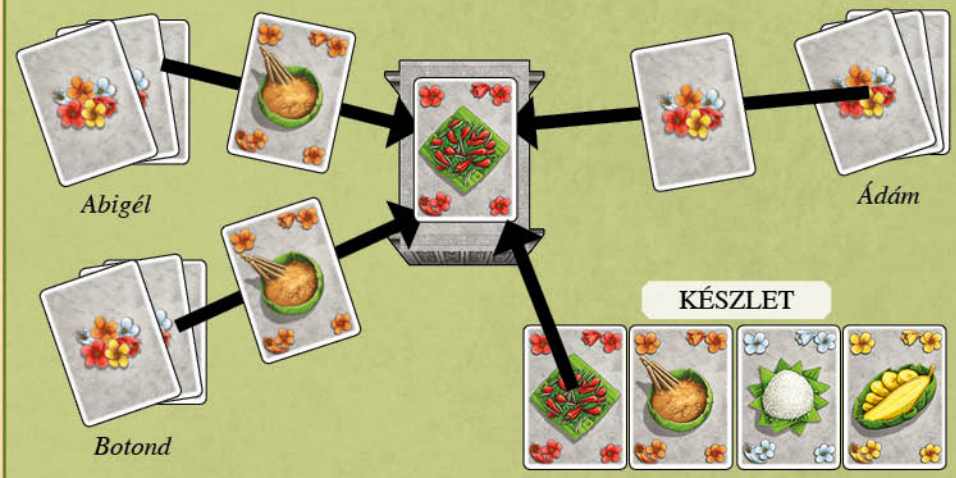
Fontos! *Általában csak 1 kártyát játszhatsz ki a körödben, kivéve ha földművelőt játszol ki. Ez esetben maximum 3 azonos típusú földművelőkártyát játszhatsz ki körödben.*

Fontos! *Ha egy játékos kezében 3 szentélykártya van, de nem tud 7 követ kifizetni a kijátszásához, akkor egy kártyát vissza kell tennie a játék dobozába, ahelyett, hogy maga elé helyezné.*

2.b. Áldozat fázis

Ha egy játékos szentélyt játszott ki, az **áldozat fázis** következik. Minden más esetben a játék a **3. Kártyák húzása** fázissal folytatódik.
Az aktív játékostól balra ülő játékostól kezdve, az óra járásával megegyező sorrendben minden játékos kiválaszt **1 áldozatkártyát** maga elől, és **képpel felfelé** az oltár tetejére helyezi.
Az aktív játékos saját kártyáját **képpel lefelé** helyezi az oltárra. Ez után az aktív játékos kiválaszt **1 áldozatkártyát a készletből és képpel felfelé** az oltár tetejére helyezi. A kártyákat mindig egymás tetejére helyezzük az oltáron, hogy csak a legfelső kártya látszódjon.

Példa: *Ádám a körében egy szentélykártyát játszik ki. Most az áldozat fázis következik. Botond egy mogyorókártyát választ áldozatul, ezt nyíltan az oltár tetejére helyezi. Majd Abigél is feláldoz egy kártyát. Ő is mogyorót választ, melyet nyíltan az oltár tetejére helyez. Ez után Ádám kiválasztja az egyik rizskártyáját, ezt képpel lefelé az oltár tetejére helyezi. Végül elvesz egy paprikakártyát a készletből és nyíltan az oltáron levő pakli tetejére helyezi.*



Megjegyzés: Ha egy játékos előtt nem maradt áldozatkártya, akkor nem vesz el helyette kártyát a készletből. Így kevesebb kártya kerül az oltárra.

A játék folytatódik a **3. Kártyák húzása** fázissal.

A játék végén az oltáron lévő kártyák határozzák meg a játékosok előtt lévő áldozatkártyák értékét. A játék során az oltáron lévő kártyákat nem szabad átnézni.

3. Kártyák húzása

Kártyákat kell húznod a kínálatból, amíg **3 kártya** nem lesz a kezedben. Mindig a **legalsó (fedetlen) kártyát** kell elvenned az oszlopból. Ha több kártyát is felveszel, ez történhet ugyanabból a oszlopból vagy külön oszlopokból is, de mindig csak az alsókat veheted el.
Amikor felhúzzátok az oszlopból az utolsó kártyát, **azonnal** négy új kártyát kell húzni a pakliból. Ezekből alkossatok új oszlopot. Ha további kártyákat kellene húznotok, ezeket az új oszlopból is húzhatjátok.

Példa: *Botondnak 1 kártya maradt a kezében, így 2 kártyát kell húznia a kínálatból. A szentélyt, majd a banántermelőt választja felhúzásra.*

Felveszi mindkét kártyát a kezébe.

4. Pontozás

A kör végén következik a **pontozás**. A legutoljára felfedett lapot fogjuk pontozni.
Ha az utolsó lap elvételével új oszlopot alkottunk, akkor ennek a legalsó lapját pontozzuk.

Példa: *Botond legutoljára a harmadik oszlopból húzott lapot. A harmadik oszlopban ezáltal felfedésre került lap határozza meg, hogy melyik kártyát pontozzuk. Ebben az esetben a kőműveseket.*

Kőműves: Minden játékos kap **1 követ minden előtte lévő kőművese után**. Ha egy játékos egyedül birtokolja a legtöbb kőművest maga előtt *(és legalább 2-t birtokol)*, akkor kap még 1 plusz követ.

Példa: *Botondnak 2 kőművese van. 2 követ kap a készletből. Ádámnak 1 kőművese van, Abigélnek nincs egy sem. Így Ádám 1 követ szerez és Abigél nem kap semmit. Mivel Botondnak van a legtöbb kőművese (legalább kettő!), ezért ő kap még egy követ.*

Pap: Minden játékos kap **1 győzelmi pontot minden papja után**, ami előtte van. Ha egy játékos egyedül birtokolja a legtöbb papot maga előtt *(és legalább 2-t birtokol)*, akkor kap még 1 plusz győzelmi pontot.

Példa: *Abigél és Ádám 2 pappal rendelkezik. Botondnak 1 papja van. Abigél és Ádám 2 győzelmi pontot kap fejenként, Botond 1 győzelmi pontot. Mivel egyik játékos sem szerzett egyedül többséget papokból, senki sem kapja meg a plusz 1 pontot.*

Szentély: Minden játékos kap **1 győzelmi pontot vagy 1 követ minden előtte lévő szentély után**. Ha egy játékos egyedül birtokolja a legtöbb szentélyt maga előtt *(és legalább 2-t birtokol)*, akkor kap még 1 győzelmi pontot, vagy még 1 követ.

Fontos! *Az összes szentélyed után ugyanazt a jutalmat kell választanod. Nem lehet vegyesen győzelmi pontokat és köveket választani több szentély után sem.*

Példa: *Ádám előtt 3 szentély van. 3 győzelmi pontot, VAGY 3 követ kell választania. Nem választhat vegyesen köveket és győzelmi pontokat. Ádám egyedül szerzett többséget szentélyekből (és legalább 2-t birtokol), így ő kap 1 plusz követ vagy győzelmi pontot.*

Földművelő: Minden játékos kap **1, a földművelő típusával megegyező áldozatkártyát**, ha legalább 1 ilyen földművelő van előtte. Ha egy játékos egyedül birtokolja a legtöbb földművelőt maga előtt *(és legalább 2-t birtokol)*, akkor kap még 1 plusz áldozatkártyát ebből a típusból.

Fontos! *Eltérően a többi kártyatípustól, a jutalom nem kártyánként jár. Az adott típusú földművelőkártyák száma nem számít, csak 1 kártya jár értük. Viszont az adott típusú földművelőkártyák többletpéldányai kedvezményt adnak az első fázisban az áldozatkártya elvitelénél.*
Megjegyzés: *A soron lévő játékos vesz el először áldozatkártyát, majd a tőle balra ülő, stb. Ha nem maradt az adott típusú áldozatkártyából a készletben, tetszés szerinti áldozatkártya elvehető. Ha egy játékos plusz kártyát is kap a többségért, ezt azután kapja meg, miután a többi játékos már elvette a kártyáját.*

Példa: *Abigélnek 1 rizstermelője van. A többi játékos előtt nincs rizstermelő. Egyedül ő kap 1 rizskártyát. Annak ellenére, hogy ő rendelkezik a legtöbb rizstermelő kártyával, nem kap plusz áldozatkártyát, mivel nincs neki legalább 2 rizstermelője.*

Játék vége és végső pontozás

Ha a kártyák elfogynak a húzópakliból, a játék véget ér.
A **4. Pontozás** fázis kimarad.
Elsőként határozzátok meg az áldozatkártyák után kapható győzelmi pontokat. Vegyétek el a kártyákat az oltárról, és válogassátok szét őket típusonként. A legtöbbet feláldozott kártyatípus 3, a második legtöbbet feláldozott típus 2, míg a következő 1 győzelmi pontot ér.
A legkevesebbet feláldozott típus nem ér győzelmi pontot.
Ha egyenlő számú kártyát áldoztatok fel egy típusból, ezek ugyanannyi pontot érnek:

- Ha **2 típusból** áldoztatok ugyanannyit, akkor **3, 2 vagy 1 győzelmi pont** adható.
- Ha **3 típusból** áldoztatok ugyanannyit, akkor csak **3 és 2 győzelmi pont** adható.
- Ha **2 x 2 típusból** áldoztatok ugyanannyit, akkor csak **3 és 2 győzelmi pont** adható.
- Ha mindegyik típusból **ugyanannyit** áldoztatok, akkor minden típusért **3 győzelmi pont** adható.

Megjegyzés: *Ha egy adott típusból nincs egy sem az oltáron, akkor az nem ad győzelmi pontokat!*

Példa:
A játék végén az oltár ezeket a kártyákat tartalmazza. Most minden terméknél meghatározzuk a győzelmi pontokat azzal, hogy megszámoljuk az ilyen kártyákat: a paprika 3, a banán és a mogyoró 2, a rizs 1 győzelmi pontot ér.

Ez után következik a játék végi pontozás. A játékosok győzelmi pontokat kapnak a megmaradt köveikért és az előttük levő kártyáikért:

- győzelmi pont jelölők
- szentélyenként 4 GyP
- 5 kövenként 1 GyP
- áldozatkártyánként 0-3 GyP

Példa: *A játék végén Botond előtt az alábbi áldozatkártyák, szentélyek és kövek találhatók:*

Ezzel 22 győzelmi pontot szerzett.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a legtöbb szentéllyel rendelkező játékos nyer. Ha még ez után is döntetlen lenne, akkor a legtöbb kővel rendelkező játékos győz. Ha még ez után is döntetlen, akkor ezek a játékosok osztoznak a győzelmen.

Játékmód 1. Az orákulum

Az orákulum betekintést ad a jövőbe és növeli a gazdagságot. Használd az orákulum bölcsességét arra, hogy több információt tudj meg az oltáron lévő kártyákról, miközben te magad is több pontot szerezhetsz.

A játék szabályai változatlanok, az alábbi módosításokkal:

Előkészületek

- Vegyetek **4 áldozatkártyát** *(típusonként egyet)*, keverjétek meg ezeket, majd helyezzétek őket **képpel lefelé** az oltárra.
- Miután a 16 kártyát lehelyeztétek a 4 oszlopba, keverjétek a **8 orákulumkártyát** a megmaradt kártyák közé.

A játék menete

Ha a **3. Kártyák húzása** fázisban az egyik oszlop tartalmaz egy vagy több orákulumkártyát *(miután új oszlopot képeztetek)*, ezeket az orákulumkártyákat azonnal vegyétek ki a oszlopból, majd helyezzétek vissza a dobozba.
Ne húzzatok helyettük kártyákat *(kivéve ha mind a 4 orákulumkártya volt)*!
A soron lévő játékos most megnézheti az oltáron levő 4 legfelső kártyát. Ez a játékos kiválaszt ezekből 1 kártyát, melyet hozzáad az előtte lévő áldozatkártyákhoz. A többi kártyát visszarakja az oltár tetejére, változatlan sorrendben.

Note: *Ha kevesebb, mint 4 kártya van az oltáron, a játékos az összes kártyát megnézi. Ez a játékos ezek közül választ ki magának 1 kártyát. A többi kártyát képpel lefelé, változatlan sorrendben visszahelyezi az oltárra.*

Játékmód 2. A démon

Bali lakosai hisznek abban, hogy a démonok gonosz szellemek, melyek éjjel jelennek meg lakásaikban. Ezért megkérik a papokat, hogy űzzék el a gonosz szellemeket.
A játék szabályai változatlanok, az alábbi módosításokkal:

Előkészületek

Helyezzétek a démont az első *(bal oldali)* kártya oszlopra a kínálatban.

A játék menete

- Amikor papot játszol ki a **2.A. Kártyák kijátszása** fázisban, mozgasd a démont egy oszloppal jobbra a kínálatban. Ha a démon az utolsó oszlopon volt, mozgasd át az első oszlopra.
- A **3. Kártyák kijátszása** fázisban nem vehettek el kártyát abból a sorból, ahol a démon éppen található.

A játékmódokat külön-külön, vagy akár egyszerre is használhatjátok.

Importálja: Akabón Kft. és Delta Vision Kft.
Kizárólagos magyarországi forgalmazó: Delta Vision Kft.
Játéktervező: **Klaus-Jürgen Wrede**
Grafikai tervező: **Dennis Lohausen**
Szabálykönyv: **Jeroen Hollander**
Angol fordítás: **Kenny van den Bergh**
Magyar fordítás: **Krantz Domi**
Projektvezető: **Jonny de Vries**

©2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com